

SCHEDA ATTIVITÀ

Titolo: GIOCO DELL'OCA GRAMMATICALE

A cura di Silvia Bosoni, insegnante.

Obiettivo:

Obiettivo di questa attività è stimolare attraverso un tipico gioco d'infanzia l'apprendimento e/o la verifica delle competenze acquisite nell'ambito della analisi logica e grammaticale.

Il gioco può essere presentato man mano che si procede con i diversi argomenti o a conclusione di programma.

Ovviamente, a seconda dei casi, le frasi oggetto di analisi dovranno essere modificate includendo le diverse componenti che si vuole sottoporre ad analisi.

I materiali necessari sono:

- Tabellone di gioco (il cui numero delle caselle potrà essere incrementato in base alla numerosità delle squadre partecipanti)
- Cartellini da ripiegare contenenti frasi che i bambini dovranno analizzare o dal punto di vista logico o da quello grammaticale a seconda della casella sulla quale si saranno posizionati in base al lancio del dado.

Attività in semplici passi

Esempio

- A. (Apertura): una volta valutato dalla maestra lo scopo dell'attività (verifica o potenziamento), si potrà chiedere ai bambini, durante l'ora di informatica, di preparare i cartoncini da ripiegare sui quali saranno stampate le diverse frasi che poi verranno analizzate durante il gioco.

Lo stesso tabellone da gioco potrà essere realizzato dai bambini durante l'ora di arte e immagine tenendo conto di alcune caratteristiche: dovranno essere presenti delle caselle imprevisti, che bloccheranno il turno, un certo numero di caselle che indicheranno l'esecuzione dell'analisi logica e un ugual numero di casello che forniranno indicazione all'esecuzione dell'analisi grammaticale.

B. (Attività centrale): avvalendosi del materiale prodotto i bambini saranno divisi in squadre ciascuna delle quali avrà un uguale numero di componenti che a turno risponderanno ai quesiti. I bambini potranno giocare anche ciascuno come singoli.

Il minimo di giocatori/squadre sarà di 2 ed il massimo di 4.

Ad ogni bambino o squadra verrà assegnato un segnalino di colore diverso e si dovrà decidere chi giocherà per primo sulla base della conta.

Ogni bambino/squadra dovrà lanciare il dado e spostare il proprio segnalino avanti di tante caselle quante indicate; in base alla casella sulla quale capiterà potranno accadere diversi scenari:

- Richiesta di svolgere l'analisi logica
- Richiesta di svolgere l'analisi grammaticale
- Fermarsi per un turno

Se la risposta fornita sarà corretta alla squadra verrà data la possibilità di lanciare di nuovo il dado, se la risposta fornita sarà sbagliata la squadra dovrà far retrocedere il proprio segnalino di due caselle.

Ogni volta che la stessa squadra dovrà lanciare il dado, dovrà giocare un membro diverso. Vincerà il bambino o la squadra che avrà completato per primo il percorso e sarà giunto sulla casella arrivo.

C. (Chiusura): poiché l'insegnante dovrà supervisionare le attività di gioco senza intervenire eccessivamente, se non nei casi in cui il tutoring tra pari dovesse risultare inefficace, verrà effettuato un momento di feedback nel quale sarà richiesto ai bambini di autovalutarsi e segnalare eventuali difficoltà riscontrate. Se i bambini dovessero risultare poco consapevoli sarà l'insegnante a fornire esempi concreti per aiutare a cogliere meglio come si sono mossi nel corso dell'attività. Questo momento è importante ai fini del processo di consapevolezza circa il proprio processo di apprendimento.

Suggerimenti per i docenti e i formatori

- Punti di forza: stimolare l'apprendimento attraverso il gioco utilizzando gli effetti positivi del tutoraggio tra pari
- L'attività può essere facilmente declinata a diverse fasce d'età entro la scuola primaria e adattata agli scopi (apprendimento-potenziamento)
- L'attività può essere intesa come trasversale coinvolgendo anche l'uso delle tecnologie

Tempo: il tempo necessario a completare una partita determinando il vincitore (completamento del percorso con il raggiungimento della casella arrivo da parte di una squadra)

Materiale:

- Computer
- Cartoncini con frasi da analizzare
- Forbici
- Plastificatrice
- Dado e segnalini
- Tabellone da gioco